

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire les manuels de la console Xbox 360^{MD} et des accessoires pour des informations importantes de santé et de sécurité. Veuillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous à www.xbox.com/support.

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épiléptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Classifications ESRB pour les jeux

Les classifications de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) sont conçues pour fournir aux consommateurs, aux parents en particulier, des conseils objectifs et clairs au sujet de l'âge approprié et du contenu des jeux informatiques et des jeux vidéo. Ces informations permettent aux consommateurs d'acheter les jeux qu'ils considèrent appropriés pour leurs enfants et leurs familles en toute connaissance de cause.

Les classifications ESRB se divisent en deux parties égales :

- Les **symboles de classification** suggèrent l'âge approprié pour le jeu. Ces symboles apparaissent sur quasiment chaque boîte de jeu disponible à la vente ou à la location aux États-Unis et au Canada.
- Les **descriptions de contenu** indiquent quels éléments du jeu pourraient avoir influencé une telle classification et/ou pourraient être sources d'intérêt ou d'inquiétude. Ces descriptions apparaissent au dos de la boîte près du symbole de classification.



Pour plus d'informations, consultez le site www.ESRB.org.

TABLE DES MATIÈRES

Lancement du jeu.....26

Commandes de bataille.....30

Écrans du jeu.....32

Mode Histoire.....36

Mode Conquête.....38

Déroulement du jeu en ligne.....23

Garantie et services.....45

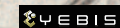
* Captures d'écran extraites de la version en développement du jeu.

* This software uses fonts produced by Fontworks, Inc. Fontworks, and font names are trademarks or registered trademarks of Fontworks, Inc.

* This software uses fonts produced by IWATA Corporation. IWATA Corporation and font names are trademarks or registered trademarks of IWATA Corporation.



Portions of this software utilize SpeedTree® technology (© 2011 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved.



Xbox LIVE

Xbox LIVE^{MD} est votre connexion vers plus de jeux, plus de divertissement et plus d'amusement. Visitez le site www.xbox.com/live pour en savoir plus.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

Contrôle parental

Ces outils faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

Lancement du jeu

PRÉPARATION DU JEU

1. Insérez le disque du jeu DYNASTY WARRIORS 7 dans la fente pour disque.
2. La scène cinématique d'introduction s'affiche. À la fin de la scène cinématique (ou si vous appuyez sur la touche **START** durant la scène cinématique), vous accédez à l'écran-titre.
3. Appuyez sur la touche **START** sur l'écran-titre pour afficher l'écran de sélection de mode.

* Pour sauvegarder et charger, veuillez jouer en ayant connecté votre profil de joueur. Si vous décidez de commencer une partie sans vous connecter, choisissez un périphérique de stockage et les données que vous souhaitez charger.

* Des données de sauvegarde sont créées pour chaque profil de joueur. Si vous créez plusieurs profils de joueur dans votre interface Xbox et que vous vous connectez avec un autre profil de joueur, vous pouvez gérer plusieurs fichiers de données de sauvegarde. Pour de plus amples détails, consultez le manuel d'emploi de votre Xbox 360.



Écran de sélection du Mode de jeu

MENU PRINCIPAL

| | |
|-----------------------|--|
| MODE HISTOIRE (P. 36) | Choisissez un Royaume et jouez pour revivre son histoire. |
| MODE CONQUÊTE (P. 38) | Sélectionnez un officier et jouez différents niveaux. |
| GALERIE | Affichez les modèles de personnages d'officiers, les scènes cinématiques du jeu et d'autres contenus. |
| ENCYCLOPÉDIE | Apprenez-en davantage sur l'histoire des Trois Royaumes et les officiers que vous rencontrez durant la partie. |
| OPTIONS (P. 28) | Configurez les paramètres du jeu. |
| TUTORIEL (P. 29) | Apprenez à maîtriser les commandes tout en disputant une partie. |
| CONTINUER (P. 29) | Reprenez une bataille à partir d'une partie précédemment sauvegardée. |

* L'évolution des officiers est partagée entre les Modes Histoire et Conquête.

Mode Histoire

Sélectionnez un Royaume (Wei, Wu, Shu ou Jin) et jouez pour revivre l'histoire unique de chacun d'eux. L'officier que vous incarnez est prédéterminé à chaque niveau.

| | |
|------------------------|--|
| NOUVELLE PARTIE | Le scénario de la partie démarre après la scène cinématique d'introduction. Vous pouvez sélectionner l'un des niveaux de difficulté suivants : Débutant, Facile, Normal, Difficile et Chaos. |
| CONTINUER | Continuez une partie précédemment sauvegardée. |
| SÉLECTIONNER UN NIVEAU | Choisissez un niveau que vous avez précédemment terminé pour le rejouer. |

Mode Conquête

Jouez différents niveaux et essayez de tous les terminer. Sur l'écran de sélection de personnages, vous pouvez changer d'officier à tout instant. Au fil de la partie, vous pourrez débloquer des officiers supplémentaires, que vous pourrez également sélectionner.



Écran de sélection du Personnage

Galerie

Ici, vous pouvez afficher les objets tels que les modèles de personnages ou les scènes cinématiques du jeu. Au fil de la partie, vous pourrez débloquer des objets supplémentaires, que vous pourrez également afficher.



| | |
|------------------|--|
| PERSONNAGES | Affichez les modèles et les expressions et écoutez les répliques des personnages disponibles dans le Mode Histoire ou le Mode Conquête. |
| ARMES | Affichez les armes que vous avez obtenues. |
| ANIMAUX GARDIENS | Affichez les animaux gardiens que vous avez obtenus. |
| VIDÉOS | Rejouez les vidéos que vous avez vues au cours du jeu. |
| SCÈNES | Revoyez les scènes cinématiques que vous avez déjà vues durant la partie. |
| FONDS D'ÉCRAN | Affichez les fonds d'écran du jeu. Vous pouvez obtenir d'autres fonds d'écran en regardant la fin du jeu ou en augmentant le nombre d'alliés jurés (P. 41) que vous avez acquis dans le Mode Conquête. |

Encyclopédie

Découvrez l'histoire des Trois Royaumes et affichez des explications concernant les officiers, les batailles et les termes du récit, ainsi qu'une chronologie.

| | |
|--------------------|---|
| LES TROIS ROYAUMES | Suivez le récit des Trois Royaumes. |
| OFFICIERS | Affichez une présentation des officiers. |
| BATAILLES | Découvrez une présentation des batailles les plus célèbres. |
| GLOSSAIRE | Consultez une liste de termes et de définitions. |
| CHRONOLOGIES | Affichez au choix une chronologie de l'histoire. |

Options

Configurez les paramètres du jeu. En sélectionnant l'option [Par défaut], vous pouvez rétablir les paramètres initiaux du jeu comme ils l'étaient avant votre modification.

| | | |
|-----------------------|--|---|
| AFFICHAGE | Carte | [Semi-automatique/Automatique/Manuel] Choisissez les différentes méthodes d'affichage de la carte lorsque vous recevez de nouveaux ordres de bataille. Semi-automatique: la carte générale est automatiquement affichée lorsque de nouveaux ordres sont reçus. Automatique: après que la carte générale a été affichée, la précédente méthode d'affichage de la carte est rétablie. Manuel: le mode d'affichage de la carte ne change pas lorsque vous recevez de nouveaux ordres de bataille. |
| | Barres de vie | [Oui/Non] Activez ou désactivez l'affichage des barres de vie au-dessus de la tête de vos adversaires. |
| | Sous-titres | [Oui/Non] Activez ou désactivez l'affichage des sous-titres durant les événements (scènes cinématiques). |
| | Indicateur de location de l'ennemi | [Oui/Non] Activez ou désactivez l'indicateur affichant l'endroit où se trouve l'officier ennemi que vous devez traquer. |
| | 3D | [Oui/Non] Activez ou désactivez la fonction d'affichage 3D du jeu. |
| MANETTE* | Vibrations | [Oui/Non] Activez ou désactivez la fonction de vibration de la manette. |
| | Touches | Attribuez des commandes à chaque touche de la manette. |
| SON | Volume Musique | Réglez le volume de la musique d'ambiance du jeu. |
| | Volume Effets Spéciaux | Réglez le volume des effets sonores du jeu. |
| | Volume Voix | Réglez le volume des voix du jeu. |
| | Test Son | Écoutez les morceaux de musique diffusés durant la partie. |
| CAMÉRA* | Caméra - verticale | [Normal/Inversé] Modifiez les commandes de déplacement de la caméra vers le haut et le bas. |
| | Caméra - horizontale | [Normal/Inversé] Modifiez les commandes de déplacement de la caméra vers la gauche et la droite. |
| | Cadrage | [Normal/Automatique] Indiquez si la caméra doit automatiquement suivre les officiers ennemis lorsque vous effectuez un déplacement latéral. |
| SAUV. / CHARG. | Chargez ou sauvegardez votre partie. | |
| PRÉSENTATIONS DE JEUX | Découvrez les bandes-annonces d'autres jeux de TECMO KOEI. | |

* Lors d'une partie à 2 joueurs, vous pouvez ajuster les paramètres des manettes des deux joueurs.

Configuration du son

Ce jeu vous est proposé avec un son surround Dolby® Digital 5.1. À l'aide d'un câble optique, reliez votre Microsoft® Xbox 360 à une chaîne sonore équipée de la technologie Dolby Digital. Connectez le câble optique à la base d'un câble audio/vidéo haute définition Xbox 360, câble audio/vidéo haute définition VGA Xbox 360, câble audio/vidéo S-Video Xbox 360. Si votre Xbox 360 a une sortie HDMI, vous pouvez utiliser le câble HDMI.

Dans l'onglet « Système » de l'interface Xbox 360, choisissez « Paramètres de la console », puis sélectionnez « Son », « Sortie numérique » et enfin sélectionnez « Dolby Digital 5.1 » pour bénéficier des avantages du son surround.

Tutoriel

Prenez le contrôle de l'officier Guan Ping et apprenez à jouer au jeu.

Continuer

Reprenez le cours d'une partie précédemment sauvegardée.

SAUVEGARDE AUTOMATIQUE

Votre partie sera sauvegardée automatiquement - après une bataille, par exemple.

* Vous devez disposer d'au moins 700 Ko d'espace libre pour effectuer une sauvegarde.

CHARGEMENT EN MODE HISTOIRE

Pour continuer une partie, sélectionnez l'option [Continuer] dans le menu Mode Histoire (P. 36).



SAUVEGARDE ET CHARGEMENT EN MODE CONQUÊTE

Appuyez sur la touche lorsque vous êtes sur l'écran Ville ou l'écran de sélection de niveau pour afficher le menu Pause (P. 34). Vous pouvez sauvegarder votre progression en sélectionnant l'option [Sauvegarde] du menu. Pour continuer une partie précédemment sauvegardée, sélectionnez l'option Mode Conquête dans le menu principal.

SAUVEGARDER EN COURS DE BATAILLE ET CONTINUER

Vous pouvez effectuer une sauvegarde durant la bataille en sélectionnant [Sauvegarde] dans le menu Pause. Si vous possédez des données de sauvegarde en cours de bataille, vous pouvez continuer la bataille en sélectionnant [Continuer] dans le menu principal.

* Si vous effectuez une sauvegarde en Mode Histoire ou en Mode Conquête, vos données de sauvegarde seront supprimées.



Commandes de bataille

COMMANDES DE BASE

Voici les commandes de base de l'écran de bataille.

Gâchette gauche
Appeler un cheval
Appelez un cheval à vos côtés.

Touche
Afficher la carte du champ de bataille (P. 32)

Gâchette droite
Changer la méthode d'affichage de la carte (P. 33)
Basculez entre la carte générale et la carte détaillée.

Gâchette haute droite
Changer d'arme (P. 44)
Changez d'armes, même pendant une attaque.

Gâchette haute gauche
Déplacement latéral/Garde
Parez les attaques venant de face. Vous perdrez l'équilibre si vous êtes frappé par une attaque puissante. Maintenez **LB** enfoncé tout en déplaçant le stick analogique gauche (ou en appuyant sur le bouton multidirectionnel) pour vous déplacer sur le côté en regardant devant vous.
Saut périlleux
Appuyez sur **LB** pour reprendre le contrôle après avoir été projeté dans les airs par une attaque adverse.

Stick analogique gauche / Bouton multidirectionnel
Déplacement/Nage
Déplacez votre personnage sur la terre et nagez lorsqu'il se trouve dans l'eau. Vous ne pouvez ni lancer, ni parer d'attaques lorsque vous êtes dans l'eau. Si vous entrez dans l'eau lorsque vous êtes à dos de cheval, vous pouvez uniquement lancer des attaques montées.

Manette Xbox 360

Touche Xbox Guide

Touche
Afficher le menu Pause (P. 34)

Stick analogique droit
Faire pivoter la caméra

Touche X
Attaque normale
Il s'agit d'une attaque rapide, que vous pouvez également lancer en sautant ou en courant.

Touche Y
Attaque puissante
Il s'agit d'une attaque puissante, que vous pouvez exécuter après une attaque normale pour lancer d'autres attaques spéciales.

Sauter à cheval
Effectuez un saut lorsque vous êtes à cheval.

Touche B
Attaque Musou
Il s'agit d'une attaque spéciale que maîtrise chaque officier. Vous pouvez l'utiliser dès que votre jauge Musou (P. 32) comporte au moins une unité. L'utilisation de l'attaque Musou consomme 1 unité de votre jauge Musou.

Touche A
Saut
Sautez dans la direction dans laquelle vous déplacez le stick analogique gauche. Plus vous maintenez la touche **A** enfoncée, plus vous sauterez haut.

Monter à / descendre de cheval
Appuyez sur la touche **A** pour monter sur un cheval proche de vous et, lorsque vous êtes à cheval, appuyez à nouveau sur la touche **A** pour en descendre.

Échelle
Pour grimper à une échelle, approchez-vous et appuyez sur la touche **A**. Appuyez sur **LB** pour parer les attaques adverses pendant que vous grimpez à l'échelle. Vous pouvez également sauter de l'échelle en appuyant sur la touche **A**.

* Pour les commandes de l'écran d'informations et des autres endroits, veuillez faire appel au guide de commandes affiché à l'écran.
* Vous pouvez modifier l'agencement des touches ainsi que des commandes de la caméra dans [Commandes J1] / [Commandes J2] dans le menu [Options].

ATAQUES EX
Il s'agit d'attaques que vous pouvez exécuter en équipant une arme dont votre officier maîtrise le maniement (signalées par une marque « EX »). Les commandes varient selon les officiers. Vous pouvez les consulter en accédant au menu Pause (P. 34).

Écrans du jeu

ÉCRAN DE BATAILLE

Informations sur l'ennemi

Nom et barre de vie de l'ennemi

Compteur de combo

Nombre d'attaques consécutives portées



Jauge Musou

Vous pouvez exécuter une attaque Musou dès que la jauge Musou comporte au moins une unité. Si vous obtenez le talent [Jauge Musou +1] ou vous équipez le sceau [Jauge Musou +1], la jauge augmente de 2 unités. Chaque fois que vous utilisez une attaque Musou, la jauge diminue d'une unité.

Compteur d'effet temporaire

Ce compteur clignote lorsque vos compétences ont été renforcées par des objets à effet temporaire (P. 35). Lorsque les effets de l'objet sont sur le point de disparaître, la vitesse du clignotement augmente.

- Attaque x2 (30 secondes)
- Défense x2 (30 secondes)
- Augmentation Vitesse (30 secondes)

Arme actuellement équipée

Appuyez sur [R] pour changer l'arme que vous utilisez actuellement.

Vie

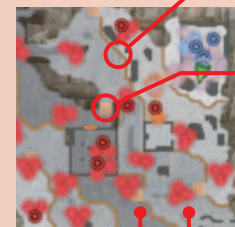
Le niveau de vie de votre personnage. Celui-ci diminue et change de couleur, passant du bleu au jaune, puis au rouge, lorsque l'ennemi vous inflige des dégâts. La bataille se termine si la jauge est vide.

Carte

Appuyez sur [M] pour basculer de la carte générale à la carte détaillée et vice versa.



Carte détaillée



Carte générale

- ▲ Position et orientation du joueur
- Cheval du joueur
- Allié
- Ennemi
- Officier allié
- Officier ennemi

Bordure

Vous ne pouvez pas franchir ce point, bien que dans certains endroits, vous puissiez sauter d'un endroit plus haut dans un endroit plus bas.

Escaliers / Échelles (orange)

Rivière

Vous pouvez franchir ces endroits en nageant. Pour quitter la rivière, grimpez sur le rivage depuis une bordure ou un escalier.

Différences d'altitude

Plus la zone de la carte est claire, plus l'altitude est élevée.

K.O.

Le nombre d'ennemis que vous avez vaincus.

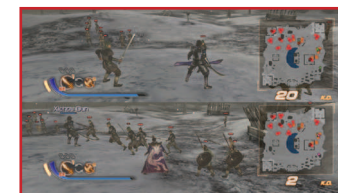
Indicateur de sens interdit

Vous ne pouvez pas avancer davantage dans cette direction.




Écran à 2 joueurs

Dans le mode 2 joueurs, l'écran est scindé horizontalement.



MENU PAUSE

Si vous appuyez sur la touche  durant les batailles ou les événements de type conversation du Mode Histoire, les niveaux de ville ou les batailles du Mode Conquête ou encore sur l'écran de sélection de niveau, le menu Pause s'affiche.






Menu Pause

| | | |
|-------------------------------|--|--|
| ARMES | Changez les armes équipées aux emplacements [Arme 1] et [Arme 2]. | |
| INFOS OFFICIER | TALENTS | Apprenez un talent. Vous pouvez apprendre de nouveaux talents en utilisant des Points de compétence. |
| | LISTE MOUVEMENTS | Visionnez les actions de chacun de vos personnages ainsi que leurs Attaques EX. |
| | LIENS* | Visionnez la qualité de vos liens avec les autres personnages. |
| | COSTUMES* | Choisissez un autre costume pour votre personnage. |
| STATISTIQUES* | Consultez les exploits que vous avez réalisés sur les champs de bataille. Vous pouvez également consulter d'autres valeurs, telles que le pourcentage d'armes, de sceaux etc. que vous avez obtenus. | |
| PARAMÈTRES | Ajustez les paramètres d'affichage, la configuration de la manette et les paramètres son (P. 28). | |
| PARTIE EN LIGNE / HORS-LIGNE* | Basculez entre les modes de jeu en ligne et hors-ligne. | |
| SAUVEGARDE | Sauvegardez les données de votre partie en cours. | |
| QUITTER BATAILLE* | (Uniquement durant les batailles) Quittez la bataille en cours et revenez à l'écran de sélection de niveau (P. 39). | |
| TERMINER PARTIE | Quittez votre partie en cours et revenez au menu principal. Vous n'aurez la possibilité de sauvegarder votre progression que si vous êtes dans une ville. | |

* Disponible uniquement dans le Mode Conquête.

CARTE DU CHAMP DE BATAILLE

Si vous appuyez sur la touche  durant une bataille, la carte du champ de bataille s'affiche. Ici, vous pouvez consulter les conditions de victoire, ainsi que les informations sur les unités. Appuyez sur la touche  pour afficher le journal de combat. Une icône () indique la position du commandant.

OBJETS DE BATAILLE

Vous pouvez trouver des objets en détruisant des jattes de terre ou en triomphant d'ennemis. Les objets disparaissent rapidement, aussi, tâchez de vous emparer d'eux le plus rapidement possible ! En obtenant des objets d'évolution, vous pouvez améliorer les compétences de votre officier.

OBJETS RÉGÉNÉRATEURS DE SANTÉ

| | | |
|---|---|--|
|  Pain à la viande Restaure 50 points de vie |  Viande Restaure 200 points de vie |  Vin Restaure 1 unité de la jauge Musou |
|  Pain à la viande x 2 Restaure 100 points de vie |  Poulet Restaure 400 points de vie |  Sceau impérial Restaure entièrement la jauge Musou |
|  Onguent de Hua Tuo Restaure entièrement la barre de vie et la jauge Musou | | |

OBJETS À EFFET TEMPORAIRE

| | | |
|---|--|--|
|  Hache du Dieu de la guerre Attaque x2 pendant 30 secondes |  Armure du Dieu de la guerre Défense x2 pendant 30 secondes |  Bottes ailées Augmentation de la vitesse pendant 30 secondes |
|---|--|--|

OBJETS D'ÉVOLUTION

| | | |
|---|--|---|
|  Épée de bronze Augmente l'attaque de 1 |  Bouclier de soldat Augmente la défense de 1 |  Dim Sum Augmente le niveau de vie max. de 10 |
|  Épée de fer Augmente l'attaque de 2 |  Bouclier de sergent Augmente la défense de 2 |  Gros Dim Sum Augmente le niveau de vie max. de 20 |
|  Épée d'argent Augmente l'attaque de 4 |  Bouclier de général Augmente la défense de 4 | |
|  Épée d'or Augmente l'attaque de 8 |  Bouclier de Fu Yi Augmente la défense de 8 | |

Mode Histoire

DÉROULEMENT DU JEU EN MODE HISTOIRE

Le déroulement fondamental du jeu en Mode Histoire est le suivant :



DANS LE MENU PAUSE

Vous pouvez afficher le menu Pause (P. 34) en appuyant sur la touche **START** durant une bataille ou un événement de type conversation.



Changement d'armes et acquisition de talents

Vous pouvez changer d'arme à tout instant. Vous pouvez équiper une arme dès que vous l'avez obtenue, même durant une bataille. En outre, vous pouvez apprendre des talents en utilisant les points de compétence obtenus en triomphant d'officiers ennemis.

PRÉPARATIFS AVANT LA BATAILLE

Vous pouvez créer des armes durant la phase de préparation précédant la bataille. Parlez à l'officier au-dessus duquel se trouve un indicateur rouge pour démarrer la bataille.

DURANT LA BATAILLE

Lorsque vous triomphez d'un officier ennemi, vous pouvez obtenir des points de compétence, des objets ou des armes. Si vous satisfaites les conditions de victoire, la bataille se termine. En récompense, vous recevez des lingots pour avoir atteint les objectifs de la bataille. La quantité de lingots que vous recevez varie selon le niveau de difficulté.



Armes de siège

Durant certaines batailles spéciales, des armes de siège sont utilisées. Vous pouvez utiliser ces dernières pour détruire des portes ou d'autres obstacles, mais également pour attaquer l'ennemi. Pour utiliser une arme de siège, approchez-vous d'elle et appuyez sur la touche **A**.

Types d'armes de siège

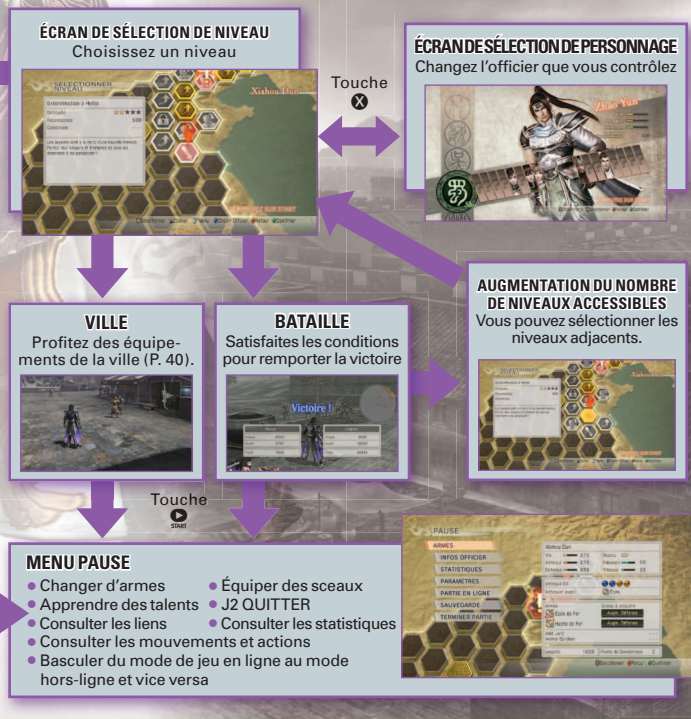
| | |
|----------------------|--|
| BALISTE | Tire des salves de flèches qui peuvent être utilisées pour détruire des obstacles ou attaquer l'ennemi. |
| CATAPULTE | Projette des pierres qui peuvent être utilisées pour détruire des obstacles ou attaquer l'ennemi. |
| CHAR CRACHEUR DE FEU | Lance des flammes permettant d'attaquer l'ennemi. Utilisez le stick analogique gauche (ou le bouton multidirectionnel) pour le déplacer. |

*D'autres types d'armes de siège sont également disponibles.

Mode Conquête

DÉROULEMENT DU JEU EN MODE CONQUÊTE

Sélectionnez d'abord l'officier que vous souhaitez incarner, puis sélectionnez un niveau sur la carte de Chine. Vous pouvez changer d'officier à tout instant en appuyant sur la touche X sur l'écran de sélection de niveau.



NIVEAUX

La carte de Chine est divisée en une multitude d'espaces hexagonaux. Sélectionnez un espace pour entrer dans une ville ou démarrer une bataille. Certains niveaux ne seront disponibles qu'après avoir rempli certaines conditions.



| Type | Détails |
|-----------------------|--|
| Ville | Profitez des équipements de la ville. Les objets disponibles dans les commerces varient selon les provinces. |
| Ville | Lorsque vous remportez cette bataille, vous débloquez une ville capitale. |
| Légendaire * | Lorsque vous remportez cette bataille, vous obtenez d'autres officiers que vous pouvez sélectionner. |
| Arme | Lorsque vous remportez cette bataille, vous obtenez une arme. |
| Trésor | Lorsque vous remportez cette bataille, vous obtenez un trésor spécial (arme rare). |
| Animal | Lorsque vous remportez cette bataille, vous obtenez un animal gardien qui vous accompagnera au combat. |
| Améliorer les talents | Lorsque vous remportez cette bataille, vous pouvez améliorer vos talents et votre renom, et remporter des lingots. |

* Si vous terminez toutes les batailles du Mode Conquête, vous aurez davantage de personnages disponibles sur l'écran de sélection de personnage.

JEU À 2 JOUEURS

Dans le Mode Conquête, vous pouvez disputer une partie amicale à deux joueurs. Pour démarrer une partie dans ce mode, le joueur 2 doit appuyer sur la touche O sur les écrans de sélection de niveau ou de personnage. Pour quitter le mode multijoueur, sélectionnez l'option J2 QUITTER dans le menu Pause.

BATAILLES VICTORIEUSES

Sélectionnez un niveau de bataille, puis choisissez l'un des niveaux de difficulté suivants : [Débutant], [Facile], [Normal], [Difficile] ou [Chaos]. La bataille débute, et vous pouvez tenter de satisfaire les conditions de victoire. Si vous terminez le niveau, vous recevrez du renom et des lingots en récompense.

| Bonus de victoire | Description |
|-------------------|---|
| RENOM | Ce score augmente à mesure que vous terrassez des ennemis. |
| LINGOTS | Obtenez des lingots supplémentaires. La quantité de lingots que vous recevez varie selon les niveaux. |

Augmentation du nombre de niveaux accessibles

Lorsque vous remportez une bataille, vous pouvez sélectionner l'un des niveaux adjacents.

* Certains niveaux comportent des exigences particulières, que vous devez satisfaire pour pouvoir les sélectionner.



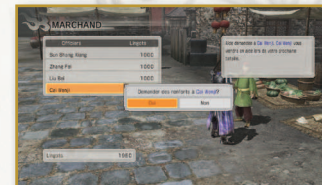
ÉQUIPEMENTS DE LA VILLE

Les villes proposent différents équipements que vous pouvez utiliser.

| | |
|---------------|--|
| ARMES | Vous pouvez créer une arme. Le nombre de types d'armes que vous pouvez créer augmente à mesure que vous débloquez des villes capitales. |
| FORGERON | Si vous confiez votre arme au forgeron et lui versez son dû en lingots, votre jauge de sceaux (P.44) augmentera en fonction de vos performances au combat. Le coût varie selon l'arme que vous confiez au forgeron. |
| MAISON DE THÉ | Sélectionnez un allié juré et un animal gardien qui vous suivront au combat. |
| MARCHAND | Le marchand apparaît de temps à autre en ville. Il vous permet d'obtenir des informations concernant l'accomplissement de niveaux, le recrutement d'officiers et l'achat d'animaux gardiens et d'armes. |
| ÉRUDIT | L'érudit apparaît de temps à autre en ville. Il vous lancera un défi, qui consiste à répondre à un questionnaire portant sur les Trois Royaumes. Répondez correctement à ses questions, et vous recevrez des lingots ! |
| OFFICIER | Des officiers visitent occasionnellement la ville. Si vous leur parlez, vos liens avec eux seront renforcés. |

DEMANDE D'ASSISTANCE

Chez le marchand, vous pouvez demander à d'autres officiers de vous porter assistance lorsque vous livrez bataille. L'officier auquel vous avez demandé de l'aide apparaîtra sous forme de renforts durant la bataille. Vous ne pouvez demander l'aide de plusieurs officiers à la fois.



LIENS ET ALLIÉS JURÉS

Les liens représentent les relations que vous entretenez avec les différents personnages du jeu. Plus votre lien est fort, plus il est probable que l'officier vous rejoigne au combat, et plus vous pourrez afficher d'objets dans la galerie. Consultez l'état de vos liens en sélectionnant l'option [Liens] dans le menu Pause (P).



Renforcement des liens

Vous pouvez renforcer vos liens en parlant à un officier dans une ville ou en portant assistance à différentes personnes durant une bataille.

- * Parler à des personnages dans la ville
- * Participer à une bataille en tant qu'allié
- * Combattre avec ardeur en tant qu'allié
- * Porter assistance à des alliés au combat
- * Rejoindre un allié juré durant une bataille
- * Participer à une bataille en tant qu'officier recruté
- * Triompher d'un adversaire durant une bataille, etc.

Alliés jurés

Lorsque votre lien atteint un certain niveau, un événement se déroulera dans la ville et vous pourrez devenir l'allié juré de l'autre officier. Lorsque vous acquérez un allié juré, vous pouvez le sélectionner dans la maison de thé et lui demander de vous suivre au combat.



ANIMAUX GARDIENS

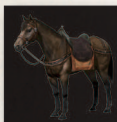
Auprès du marchand, vous pouvez acheter un animal gardien qui vous suivra au combat. Il combattrà aux côtés de votre officier durant la bataille. Certains animaux gardiens peuvent être montés (les chevaux, par exemple) ; pour cela, placez-vous à côté d'eux et appuyez sur **A**. Vous pouvez choisir l'animal gardien que vous souhaitez emmener à la bataille dans la maison de thé.

Talents des Animaux Gardiens

| Talents | Détails |
|-----------|--|
| VITESSE | La vitesse de déplacement de l'animal gardien. |
| PUISSANCE | Plus cette valeur est élevée, plus votre animal gardien peut charger et renverser des ennemis puissants. |
| ATTAQUE | Plus cette valeur est élevée, plus votre animal gardien peut infliger de dégâts à un ennemi. |

Types de compétences des Animaux Gardiens

Certains Animaux Gardiens peuvent être montés comme un cheval tandis que d'autres combattront aux côtés de votre personnage. Tout dépend de votre Animal Gardien.



Cheval

TYPE: Monture

Un des Animaux Gardiens que vous pouvez monter.
Ses capacités diffèrent selon le cheval.



Éléphant

TYPE: Monture

Un des Animaux Gardiens que vous pouvez monter.



Tigre

TYPE: Compagnon De Route

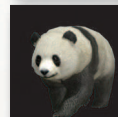
Un Animal Gardien qui combat aux côtés de votre personnage.



Loup

TYPE: Compagnon De Route

Un Animal Gardien qui combat aux côtés de votre personnage.



Panda

TYPE: Compagnon De Route

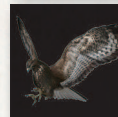
Un Animal Gardien qui combat aux côtés de votre personnage. Restaure la santé de vos alliés.



Ours

TYPE: Monture

Un des Animaux Gardiens que vous pouvez monter.



Faucon

TYPE: Compagnon De Route

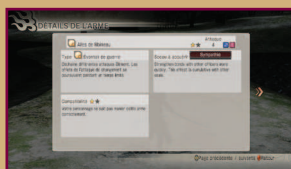
Un Animal gardien qui attaque en renfort de votre personnage.

ARMES

Vous pouvez équiper deux armes à la fois. Durant une bataille, vous pouvez changer ces armes à tout instant. Vous pouvez en outre changer les armes que vous avez équipées quand vous le désirez. Chaque arme possède des caractéristiques spéciales, qui varient selon son type. Tout officier peut utiliser une arme. Lorsque vous obtenez une arme, les autres officiers peuvent également l'utiliser.

Compatibilité

Cette valeur représente la capacité de votre officier à manier chaque type d'arme. Il existe 3 niveaux au total, de ★ à ★★★. Certaines armes nécessitent de la [Puissance], tandis que d'autres nécessitent de la [Vitesse]. Le niveau de compatibilité varie selon la puissance ou la vitesse de votre officier. Vous pouvez augmenter la puissance ou la vitesse de votre officier à l'aide des talents.



| Compatibilité | Détails |
|-----------------|---|
| ★ (FAIBLE) | Incapable d'utiliser l'arme efficacement. |
| ★★ (BON) | Capable d'utiliser l'arme librement. La vitesse d'attaque de l'officier augmente légèrement. |
| ★★★ (EXCELLENT) | Un véritable maître de l'arme. Selon le type d'arme sélectionné, vous pourrez parfois exécuter des mouvements spéciaux. |

Obtention de sceaux

Chaque arme vous permet d'obtenir un sceau différent. Après avoir obtenu un sceau, vous pouvez l'équiper pour renforcer votre arme et procurer différents talents à votre personnage. Chaque fois que vous triomphez d'un ennemi, la jauge de sceau de l'arme que vous avez équipée se remplit. Lorsque la jauge est entièrement remplie, le sceau est disponible et vous pouvez l'équiper.



GARANTIE LIMITÉE

Garantie limitée de 90 jours

TECMO KOEI AMERICA Corporation garantit à l'acheteur original que ce disque de jeu sera exempt de toute défectuosité de matériel et de fabrication pour une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si une défectuosité couverte par cette garantie se manifeste dans la période de garantie de 90 jours, TECMO KOEI AMERICA réparera ou remplacera le disque de jeu, selon son gré, sans frais.

Pour bénéficier du service de garantie :

- Envoyez-nous votre Carte d'enregistrement dûment remplie ou enregistrez votre jeu en ligne au <http://registration.tecmokoeiamerica.com>.
- Conservez votre reçu de caisse de l'achat du jeu sur lequel se trouve la date de l'achat et le code barres qui se trouve sur l'emballage du jeu.
- Si votre jeu est couvert par la garantie d'un détaillant, retournez le disque de jeu au magasin où vous avez acheté le jeu.
- Si le jeu présente un problème qui requiert du service ou des réparations au cours de la période de garantie de 90 jours et que ce problème n'est pas couvert par la garantie du détaillant, informez TECMO KOEI AMERICA Corp. en contactant le Département de service à la clientèle (service en anglais seulement) au (650) 692-9080, de 9h30 et 17h00, heure normale des Rocheuses et ce, du lundi au vendredi.
- Si le Représentant du service de TECMO KOEI AMERICA n'est pas en mesure de résoudre le problème par téléphone, il vous fournira un numéro d'autorisation de retour (Return Authorization number). Veuillez inscrire ce numéro lisiblement sur l'emballage du paquet contenant votre disque de jeu défectueux, joignez-y votre nom, adresse et numéro de téléphone et retournez le disque de jeu EN DÉFRAYANT LES COÛTS D'ENVOI ET EN L'ASSURANT CONTRE LA PERTE OU LES DOMMAGES, accompagné de votre reçu de caisse et le code barres dans les 90 jours de la période de garantie au :

TECMO KOEI AMERICA Corporation
1818 Gilbreth Road, Suite 235
Burlingame, CA 94010

Cette garantie limitée sera nulle et non avenue si la défectuosité du disque de jeu découle de négligence, d'un accident, d'une utilisation abusive, d'une modification ou de toute autre cause non liée à une défectuosité de matériel ou de fabrication.

Soutien en ligne

Pour plus d'informations sur les autres jeux TECMO KOEI AMERICA ou pour trouver les trucs et les astuces de jeux spécifiques, visitez notre site Web au : www.tecmokoeiamerica.com